

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

3.1.1 Metode Penelitian

Metode dalam suatu penelitian merupakan salah satu cara yang ditempuh untuk mencapai suatu tujuan, sedangkan tujuan dalam sebuah penelitian adalah untuk mengungkapkan, menggambarkan, dan mengungkapkan hasil pemecahan masalah melalui cara tertentu sesuai dengan prosedur penelitian yang dilakukan. Dalam suatu penelitian terdapat beberapa metode yang biasa dipergunakan diantaranya adalah metode penelitian-penelitian merupakan suatu cara yang sering dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data dengan tujuan kegunaan tertentu. Menurut Sugiyono (2015, hlm. 3) mengemukakan bahwa “Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.”

Dalam menggunakan suatu metode tergantung pada penelitian yang hendak dicapai, atau dengan kata lain penggunaan suatu metode harus melihat sejauh mana efektif, efisien dan relevansinya. Suatu metode dikatakan efektif apabila dalam prosesnya terlihat adanya perubahan positif menuju kearah yang diharapkan. Efektif tidaknya suatu metode dilihat dari penggunaan waktu, fasilitasnya, biaya dan tenaga kerja yang digunakan sehemat mungkin tetapi mencapai hasil yang maksimal. Relevan atau tidaknya suatu metode dapat dilihat dari kecocokan, kegunaan dan tidak terjadi banyaknya penyimpangan pada saat proses penggunaan metode tersebut maka metode tersebut dikatakan relevan atau sesuai.

Dalam penelitian ini, maka metode yang digunakan adalah metode eksperimen. Tentang metode eksperimen Menurut Sugiyono (2015, hlm. 107) mengemukakan bahwa “metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.” Sedangkan menurut Arikunto (2014, hlm. 207) mengatakan bahwa “Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari

“sesuatu” yang dikenakan pada subjek selidik. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat.”

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen merupakan rangkaian kegiatan percobaan untuk memperoleh hasil penelitian dari masalah yang diselidiki. Jadi dalam penelitian eksperimen harus ada perlakuan yang dicobakan. Dalam penelitian ini variabel bebasnya yaitu model *Teaching Game For Understanding* (TGfU) dan media audio visual dan variabel terikatnya yaitu hasil belajar dalam bermain futsal.

3.1.2 Desain dan Langkah-Langkah Penelitian

Desain penelitian merupakan gambaran atau garis besar penelitian yang akan dilakukan. Dengan adanya desain penelitian juga akan mempermudah penelitian nantinya. Desain penelitian eksperimen sendiri menurut Sugiyono (2015, hlm. 108) Ada empat, yaitu: “*Pre-experimental design, true experimental design, factorial design* dan *quasi experimental design*.” Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain *Pre-experimental* yang berbentuk *One-Group-Pretest-Posttest Design*. Menurut Sugiyono (2015, hlm. 110) “maka pada desain ini terdapat pretest, sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.” Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

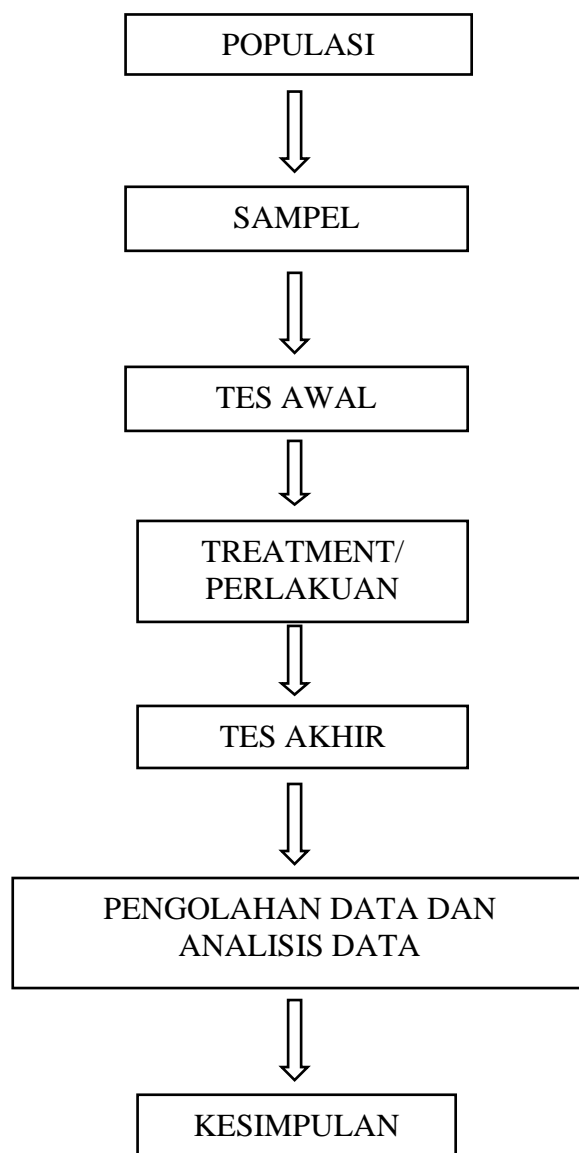
O1 X O2

Gambar 3.1 One-Desain-Group-Pretest-Posttest

Keterangan:

- O2 = nilai *posttest* (setelah diberi *treatment*)
- X = perlakuan (*treatment*) pembelajaran menggunakan Model *Teaching Game For Understanding* (TGfU) dan penggunaan media audio visual
- O1 = nilai *pretest* (sebelum diberi *treatment*)

Langkah-langkah penelitian yang penulis akan lakukan adalah sebagai berikut:



Gambar 3.2 Langkah-Langkah *One-Desain-Group-Pretest-Posttest*

3.2 Definisi Operasional

Apabila dilihat dari sudut pandang penafsiran seseorang terhadap suatu istilah itu berbeda-beda. Untuk menghindari kesalahan pengertian tentang istilah-istilah dalam penelitian ini, maka penulis akan menjelaskan dan menjabarkan satu-persatu istilah tersebut, diantaranya sebagai berikut:

1. Model *Teaching Game For Understanding* (TGfU)

Model pembelajaran *Teaching Game For Understanding* (TGfU) adalah model pengajaran menggunakan aktivitas permainan yang bertujuan memecahkan masalah taktikal, membuat siswa senang untuk merangsang minat siswa agar memahami suatu aktivitas pembelajaran.

2. Media Audio Visual

Media Audi Visual adalah suatu alat bantu menggunakan media yang bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor, film, tape *recorder* dan proyektor visual yang lebar. Pengajarannya melalui audio-visual yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran tujuannya untuk menarik perhatian siswa agar lebih tertarik terhadap pembelajaran.

3. Permainan Futsal

Permainan futsal adalah olahraga didalam ruangan (*indoor*), tujuan permainan futsal sama dengan permainan sepakbola, yaitu memasukan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dan mempertahankan gawangnya agar tidak kemasukan.

4. Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa agar setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek yang akan diselidiki, sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2015, hlm. 117) yang mengemukakan bahwa: “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.” Adapun populasi pada penelitian ini adalah siswa ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Kota Sukabumi yang berjumlah 20 orang peserta didik.

3.3.2 Sampel

Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non-probability sampling* dengan metode *sampling* jenuh. Menurut Sarwono dan

Arikunto dkk. (2009, hlm. 16) bahwa *sampling* jenuh adalah sampel yang mewakili jumlah populasi. Hal ini dilakukan karena jumlah populasi relatif kecil 20 orang. Istilah lain dari *sampling* jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan *sample*. Sehingga *sample* dari penelitian ini adalah semua orang siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal sebanyak 20 orang peserta didik di SMA Negeri 2 Kota Sukabumi.

3.4 Waktu dan Tempat Penelitian

3.4.1 Waktu

Dalam penelitian ini penulis membuat jadwal pembelajaran tiga kali dalam satu minggu. Seperti yang diungkapkan oleh Juliantine dkk (2015, hlm. 35) “Bahwa sebagai percobaan untuk mendapatkan hasil yang baik bisa pula dilaksanakan dalam frekuensi pembelajaran 4 hari dalam seminggu. Sedangkan lamanya pembelajaran paling sedikit 4-6 minggu”. Jadi dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen dilakukan minimal 16 kali pertemuan.

Pelaksanaan eksperimen ini berlangsung selama 16 kali pertemuan yang dilaksanakan pada ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Kota Sukabumi. Diantaranya digunakan untuk 1 hari *pre-test*, 14 hari *treatment* dan 1 hari *post-test*.

Tabel 3.1

Jadwal, Waktu, dan Hari Program Pembelajaran

No	Waktu	Hari	Kelompok Eksperimen	Keterangan
1.	15.00.wib	Senin	TGFU dan Media Audio Visual	Pemberian Program
2.	15.00.wib	Rabu	TGFU dan Media Audio Visual	Pemberian Program
3.	15.00.wib	Jumat	TGFU dan Media Audio Visual	Pemberian Program

3.4.2 Tempat Penelitian

Lokasi untuk penelitian mengenai pengaruh model *Teaching Game For Understanding* (TGfU) dan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar dalam permainan futsal dilaksanakan di lapangan SMA Negeri 2 Kota Sukabumi.

3.5 Instrumen Penelitian

Ketika melakukan sebuah penelitian maka yang diperlukan adalah pengukuran, maka dalam penelitian harus mempunyai alat ukur yang baik. Alat ukur penelitian atau juga disebut dengan instrumen penelitian. Menurut Arikunto (2014, hlm. 33) “Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah”. Sedangkan menurut Sugiyono (2015, hlm. 148) menjelaskan bahwa “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Jadi pentingnya instrumen dalam sebuah penelitian untuk mengumpulkan data dan mengukur secara sistematis sesuai dengan kebutuhan peneliti, sejauh mana perkembangan objek yang diteliti apakah memberikan hasil yang baik atau tidak.

Dalam pengumpulan data terbagi menjadi dua macam, yaitu tes dan non tes. Kelompok tes misalnya tes bakat, tes prestasi belajar, tes integritas, sedangkan non tes diantaranya pedoman wawancara, kuisioner atau angket, pedoman observasi, skala sikap, skala penilaian, dan lain-lain. Menurut Arikunto (2014, hlm. 150) “Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes keterampilan bermain sepakbola Griffin, Mitchell Olsin (1997, hlm. 219) mengenai GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*), bila diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia yaitu instrument penilaian keterampilan bermain disingkat menjadi IPPB. Tujuannya yaitu untuk membantu para guru dan pelatih mengobservasi dan mendata perilaku penampilan pemain ketika permainan berlangsung. Ada tujuh komponen tingkatan penampilan bermain siswa yaitu :

Fauzi Muhamad Ramadhan, 2018

PENGARUH MODEL TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING (TGfU) DAN PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DALAM PERMAINAN FUTSAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Kembali ke pangkalan (Home Base), seorang pemain yang kembali ke posisi semula setelah di melakukan sebuah gerakan keterampilan tertentu.
2. Menyesuaikan diri (Adjust), pergerakan seorang pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi permainan.
3. Membuat keputusan (Decision Making), dilakukan setiap pemain saat situasi permainan seperti apapun.
4. Melaksanakan keterampilan tertentu (Skill Executive), seorang pemain melaksanakan berbagai macam keterampilan yang dipilihnya.
5. Memberi dukungan
6. Melapisi teman (Cover), gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan dibelakang teman satu tim yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan yang sedang menguasai bola.
7. Menjaga atau mengikuti gerak lawan (Guard Or Mark), menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang ataupun yang tidak menguasai bola.

Tabel 3.2

Kisi-Kisi Lembar Observasi Penampilan Bermain

No	Definisi Konsep	Indikator	Sub Indikator	Deskripsi Sikap	Kriteria Penilaian				
					1	2	3	4	5
	Menurut Sucipto (2014, hlm 69) Penampilan bermain adalah pelaksanaan keterampilan gerak dan teknik seperti membuat keputusan, mendukung pemain lain atau <i>supporting</i> , membatasi ruang gerak lawan, <i>covering</i> kawan seregu, mengatur posisi untuk mengembangkan permainan, menutup lapangan dengan posisi dasar atau <i>marking</i> , membebaskan diri dari jagaan lawan, mencari	1. Kembali ke posisi	1.1 Kembali ke posisi bertahan setelah melakukan penyerangan 1.2 Kembali ke posisi semula setelah melakukan keterampilan	1. Siswa kembali ke posisi daerah pertahanan setelah melakukan penyerangan. 2. Siswa kembali ke posisi semula setelah melakukan <i>passing</i> , <i>shooting</i> ke gawang 3. Siswa kembali pada posisinya setelah penyerangan gagal dilakukan 4. Siswa tetap berada di					

tertentu.				5. Siswa tidak melakukan tembakan ke arah gawang lawan ketika ada kesempatan menciptakan skor					
2. Menyesuaikan Diri (Adjust) maksudnya adalah pergerakan seorang pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi permainan.									
3. Membuat Keputusan (Decision Making) komponen ini dilakukan setiap pemain, setiap saat di dalam situasi permainan yang bagaimanapun.									
4. Melaksanakan Keterampilan Tertentu (Skill Executive) setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan macam keterampilan yang dipilihnya.									
5. Memberi Dukungan (Support)									
6. Melapisi Teman (Cover) gerakan ini dilakukan untuk melapisi pertahanan di belakang teman satu tim yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan atau yang sedang bergerak ke arah lawan yang	4. Melaksanakan keterampilan tertentu (skill execution)	4.1 Operan (<i>passing</i>) bola terkendali 4.2 Bola operan mengenai sasaran satu tim 4.3 Melakukan <i>control</i> bola yang efektif 4.4 Melakukan <i>dribbling</i> bola dengan efektif 4.5 Melakukan tendangan (<i>shooting</i>) yang efektif ke arah gawang.	5. Siswa melaksanakan keterampilan <i>passing</i> dengan efektif 2. Siswa melakukan tembakan (<i>shooting</i>) efektif mengenai sasaran 3. Siswa melakukan <i>dribbling</i> dengan efektif 4. Siswa melakukan operan (<i>passing</i>) tidak terkendali 5. Siswa melakukan <i>shooting</i> jauh dari sasaran.						
	5. Memberi dukungan (support)	5.1 Pemain bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola 5.2 Pemain berusaha membantu ketika melakukan penyerangan 5.3 Pemain berusaha	1. Siswa bergerak mencari ruang untuk menerima operan bola 2. Siswa bergerak mencari ruang kosong untuk melakukan penyerangan 3. Siswa bergerak untuk melakukan dukungan ketika bertahan 4. Siswa tidak bergerak						

7. Menjaga Atau Mengikuti Gerak Lawan (Guard Or Mark) maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang atau yang tidak menguasai bola.	bergerak untuk menutup pertahanan	mencari ruang kosong untuk menerima operan				
	5. Siswa tidak bergerak untuk mendukung penyerangan dan pertahanan					
6. Melapis teman (cover)	6.1 Pemain berusaha melapis teman satu tim ketika temannya menghalangi laju serangan lawan	1. Siswa berusaha melapis temannya ketika temannya menghalangi laju serangan lawan				
	6.2 Pemain berusaha melapis temannya ketika teman satu tim berhasil dilewati oleh lawan	2. Siswa berusaha melapis temannya ketika temannya berhasil dilewat oleh lawan 3. Siswa berada dekat dengan temannya ketika menghadang laju lawan 4. Siswa berada jauh dari temannya ketika temannya menjaga laju lawan 5. Siswa tidak pernah melapis temannya ketika menghadang laju lawan dan berada jauh dari teman satu timnya				
7. Menjaga atau mengikuti gerak lawan	7.1 Pemain berusaha menjaga gerak lawan ketika lawan menyerang	1. Siswa berusaha menjaga gerak lawan yang menguasai bola ketika lawan menyerang				
	7.2 Pemain berusaha menjaga gerak lawan yang tidak	2. Siswa berusaha menjaga gerak lawan yang tidak menguasai bola ketika				

			menguasai bola ketika bertahan 7.3 Menghadang tembakkan lawan	lawan menyerang 3. Siswa berusaha memutuskan operan lawan ketika menyerang 4. Siswa berada jauh dari lawan 5. Siswa jauh dari lawan dan membiarkan lawan menyerang dengan bebas					
--	--	--	--	---	--	--	--	--	--

Penjelasan tabel, diperoleh indikator penilaian sebagai berikut :

1. Kembali ke pangkalan (Home Base)

- 5 : Siswa kembali ke posisi daerah pertahanan setelah melakukan penyerangan.
- 4 : Siswa kembali ke posisi semula setelah melakukan passing, shooting ke gawang.
- 3 : Siswa yang kembali pada posisinya setelah penyerangan gagal dilakukan.
- 2 : Siswa yang sering tetap berada di daerah pertahanan lawan.
- 1 : Siswa yang sering tidak kembali ke daerah pertahanan dan diam tidak mencari ruang.

2. Menyesuaikan diri (Adjust)

- 5 : Siswa sering membuka ruang gerak ketika dalam situasi menyerang.
- 4 : Siswa yang sering bergerak menutup daerah pertahanan ketika dalam situasi bertahan.
- 3 : Siswa yang sesekali bergerak tetapi tidak membuka ruang ketika menyerang.
- 2 : Siswa yang tidak pernah membuka ruang gerak ketika menyerang.
- 1 : Siswa tidak pernah bergerak secara situasi ketika bertahan dan menyerang.

3. Membuat keputusan (Decision Making)

- 5 : Siswa yang sering melakukan operan pada waktu yang menguntungkan tim.

- 4 : Siswa yang berusaha menggiring bola ke arah area pertahanan lawan.
- 3 : Siswa yang sesekali menendang ke arah gawang lawan.
- 2 : Siswa yang tidak melakukan operan pada waktu menguntungkan tim.
- 1 : Siswa yang tidak melakukan tembakan ke arah gawang lawan ketika ada kesempatan menciptakan skor.

4. Melaksanakan keterampilan tertentu (Skill Executive)

- 5 : Siswa yang melaksanakan keterampilan passing dengan efektif.
- 4 : Siswa yang melakukan tembakan (shooting) efektif mengenai sasaran.
- 3 : Siswa yang berusaha menggiring bola ke arah area pertahanan lawan.
- 2 : Siswa yang melakukan operan passing tidak terkendali.
- 1 : Siswa yang melakukan shooting jauh dari sasaran.

5. Memberi dukungan

- 5 : Siswa yang sering bergerak mencari ruang untuk menerima operan.
- 4 : Siswa yang bergerak mencari ruang kosong untuk melakukan penyerangan.
- 3 : Siswa yang bergerak untuk melakukan dukungan ketika bertahan.
- 2 : Siswa yang sesekali tidak bergerak mencari ruang kosong untuk menerima operan.
- 1 : Siswa yang tidak mau bergerak untuk mendukung penyerangan dan pertahanan.

6. Melapisi teman (Cover)

- 5 : Siswa yang berusaha melapisi temannya ketika temannya menghalangi laju serangan lawan.
- 4 : Siswa yang berusaha melapisi temannya ketika temannya berhasil dilewati oleh lawan.
- 3 : Siswa yang berada dekat dengan temannya ketika menghadang laju lawan.
- 2 : Siswa yang berada jauh dari temannya ketika temannya menjaga laju lawan.
- 1 : Siswa yang selalu tidak pernah melapisi temannya ketika menghadang laju lawan dan berada jauh dari teman satu timnya.

7. Menjaga atau mengikuti gerak lawan (Guard Or Mark)

Kategori penyekoran atau kriteria pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

Table 3.4
Kriteria Penilaian

Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

3.6 Prosedur Penelitian

Untuk menganalisa dan menghasilkan kesimpulan yang jelas untuk itu penulis dapat membuat langkah-langkah penelitian dengan maksud untuk memperoleh data yang lebih akurat serta tidak adanya ketimpangan dalam penelitian.

1. Persiapan yang meliputi:

- a. Identifikasi permasalahan mengenai bahan ajar, merencanakan pembelajaran, alat-alat yang berhubungan dengan pembelajaran dan lain-lain.
- b. Survei ke lokasi penelitian untuk melengkapi data-data yang dibutuhkan untuk penelitian.
- c. Melakukan perizinan untuk penelitian dengan memberikan surat izin penelitian yang dikeluarkan oleh fakultas ke sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian.
- d. Menyusun instrumen untuk pengumpulan data penelitian.
- e. Melakukan judgment instrumen terhadap dosen dan guru mata pelajaran yang bersangkutan.
- f. Membuat kesepakatan dengan pelatih futsal di SMAN 2 Kota Sukabumi mengenai waktu yang akan digunakan untuk penelitian.
- g. Analisis dan revisi hasil judgment instrument.
- h. Menentukan populasi dan sampel.
- i. Menentukan waktu pelaksanaan penelitian dengan berkonsultasi dengan pelatih futsal di SMAN 2 Kota Sukabumi.

2. Tahap Pelaksanaan

Fauzi Muhamad Ramadhan, 2018

PENGARUH MODEL TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING (TGfU) DAN PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DALAM PERMAINAN FUTSAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tahap pelaksanaan dilaksanakan pada Oktober 2018. Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap ini adalah :

1. Pelaksanaan Tes Awal

Tes awal dilaksanakan dengan bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberi *treatment*/ perlakuan.

2. Pelaksanaan Eksperimen

Pelaksanaan pemberian *treatment*/ perlakuan dilakukan sebanyak 14 kali pertemuan. Dalam satu minggu dilakuan 3 kali pertemuan.

3. Pelaksanaan Tes Akhir

Pelaksanaan tes akhir dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberi *treatment*/perlakuan model *Teaching Game For Understanding* (TGfU) dan penggunaan media audio visual sebanyak 14 kali pertemuan.

3.7 Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan program SPSS versi 24 langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Membuat deskripsi statistik.
- b. Melakukan uji asumsi yaitu uji normalitas data dan uji homogenitas data.
- c. Melakukan uji hipotesis menggunakan uji *T Paired Samples T-Test*

